

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI ANDROID
“NONGKRONG YUK” SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA KULINER DI
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Disusun Oleh:

Isti Beny Yusmiarsi

NIM : 1012045024

DKV-NR

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2015

Tugas Akhir perancangan MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI ANDROID NONGKRONG YUK SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA KULINER YOGYAKARTA ini telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual

Pembimbing 1/ Anggota



M. Sholahuddin,S.Sn.,MT.
NIP. 19570513 198803 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr.Suastiwi,M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



Dedicated to my beloved parents, Papa Noor Irfan dan Mama Kunafsiyah

Kata Pengantar

Pertama-tama saya ingin mengucapkan Alhamdulillah puji syukur terhadap Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI ANDROID “NONGKRONG YUK” SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA KULINER DI YOGYAKARTA**. Tanpa adanya dukungan dan doa, saya tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini, untuk itu dengan penuh hormat dan kerendahan hati saya ingin berterimakasih kepada ;

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak Dr. M Agus Burhan, M.Hum
2. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Ibu Dr. Suastiwi, M. Des.
3. Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Bapak M. Sholahuddin, S.Sn., MT.
4. Ketua Program Studi Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta, Bapak Drs. Hartono Karnadi M.Sn.
5. Bapak Drs. Arief Agung S, M.Sn selaku dosen pembimbing I, terimakasih atas bimbingan dan saran serta disuksi-diskusi yang membangun sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn selaku pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan dan kebaikan hati bapak sehingga tugas akhir ini berjalan dengan sesuai harapan.
7. Dosen Wali Ibu Widyawati, Spd yang selalu memberi support dan doa untuk selalu menyelesaikan study dengan tepat waktu, *thank you mam'*
8. Dosen-dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu dan dukungannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Papa Noor Irfan, M. Kom. dan Mama Kunafsiyah, mama papa terbaik yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun

materil. Untuk doa-doa yang tidak pernah putus. Untuk kalianlah karya tugas akhir ini adek persembahkan.

10. Bapak Doddie K Permana dan Ibu Meiske Suhana, mertua yang selalu memberi semangat dan memberikan dukungan doa.
11. Suami sekaligus sahabat saya Radika Permana, *thank you for being such a best husband*. Terimakasih untuk dukungan, kesabaran dan *supportnya* baik dalam moril maupun materil . *I love you to the moon and never back!*
12. Kepada kakak saya, Alm. Mas Ario, yang kebaikan dan kasih sayangnya tidak akan saya lupakan seumur hidup, Mbak Inggit, Mbak Ica, Mas Hendra, Aa' Buki, Mbak Sylvia, Teteh Dita, juga untuk keponakan saya tercinta Akhtar, Rasya, Danish, Abidzar terimakasih untuk doa dan semangat sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Mas Susan dan Mas Anggit dalam andilnya membantu saya menyelesaikan pemograman aplikasi Nongkrong Yuk. Terimakasih sekali lagi atas waktu dan bantuannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
14. Sahabat-sahabat terbaik saya, Asa, Anis, Asti, Aida, Ayu, Dalu, Coco yang selalu memberikan semangat dan selalu menjadi penghilang stress. Terimakasih kalian adalah kesayangan.
15. Teman-teman Taling Tarung 2010, kribbo, wulang, arda, jonas, gardika, rama, bram, mas pur dan teman-teman satu angkatan yang tidak akan saya lupakan . Terimakasih atas kebersamaan dan keceriaannya selama ini, terimakasih untuk selalu menjadi teman yang baik.
16. Teman-teman angkatan 2008, 2009, 2011, 2012 yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.
17. Seluruh staff ISI Yogyakarta, Pak Maryoto, Bapak Akmawa, dan semuanya yang banyak membantu tugas akhir ini.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Isti Beny Yusmiarsi
Tempat, Tanggal Lahir : Kendal, 8 April 1992
Alamat : Jl. Pondok Pinang II No. 20 Jakarta Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa karya tugas akhir yang berjudul :

“PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APLIKASI ANDROID ‘NONGKRONG YUK’ SEBAGAI MEDIA PROMOSI WISATA KULINER DI YOGYAKARTA”

Ditujukan sebagai tugas akhir untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya multimedia interaktif ini merupakan hasil dari perancangan saya sendiri mulai dari pencarian ide, hingga proses visualisasi dan finishing. Karya tugas akhir saya ini bukan merupakan duplikasi atau tiruan dari tugas akhir maupun skripsi yang sudah dipublikasikan sebelumnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 24 Desember 2014

Isti Beny Yusmiarsi

NIM 1012045024

ABSTRACT

Yogyakarta is a city which always an interesting cultural attractions for tourists, hundreds, perhaps thousands of tourists each year to visit Yogyakarta because apart from the city traveled cultural customs are still strong , the beauty of the mountains and the sea , in Yogyakarta also many other attractions that can be enjoyed by one of them on culinary , but the fact is often confused travelers looking for a place to eat that serves typical food and famous in Yogyakarta so often ask the locals or the becak drivers who often drove tourists around , but may be residents or the becak drivers do not know the latest updates about the culinary typical that the rise in the city 's cultural attractions our own students are often confused to find a café / coffee shops that provide free wifi and a comfortable place . With advances in technology, and ease of Smartphone users access the data, now no longer a problem eating where and where it is located because the application NONGKRONG YUK! makes it easy to search and know what culinary tourism in the city of Yogyakarta with interesting images and clear information including price , address, travelers would not be difficult to figure out what you want to culinary tested upon arrival in Yogyakarta . Android apps besides the media will be there also supporting media such as catalogs and posters that can provide information about culinary in Yogyakarta. This application is expected to tourists or anyone who is confused to find the location where the delicious culinary in Yogyakarta can be helped and happy.

Keyword : Culinary, Yogyakarta, Android

ABSTRAK

Yogyakarta adalah kota budaya yang selalu menarik bagi wisatawan , ratusan , mungkin ribuan turis setiap tahun untuk mengunjungi Yogyakarta karena selain dari adat budaya yang masih kuat , keindahan pegunungan dan laut , di Yogyakarta juga banyak lainnya tempat-tempat menarik yang bisa dinikmati oleh wisatawan yaitu salah satunya adalah wisata kuliner , tetapi kenyataannya adalah wisatawan sering kebingungan mencari tempat makan yang menyajikan makanan khas dan terkenal di Yogyakarta, sering kali wisatawan menanyakan kepada penduduk sekitar ataupun kepada tukang becak setempat mengenai lokasi wisata kuliner terbaru, yang mungkin saja penduduk lokal juga kurang mengetahui dimana letak persisnya lokasi tersebut. Dengan kemajuan teknologi , dan kemudahan pengguna *smartphone* mengakses data , sekarang tidak lagi menjadi masalah makan apa dan dimana lokasinya , karena itulah aplikasi nongkrong YUK ! memudahkan untuk mencari dan mengetahui apa saja wisata kuliner di Kota Yogyakarta dengan gambar yang menarik dan informasi yang jelas juga termasuk harga , alamat , yang mempermudah wisatawan untuk memanjakan lidahnya. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu wisatawan yang ingin berkunjung ke kota Jogja dengan mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci : Kuliner, Yogyakarta, Android

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persembahan	ii
Ucapan terimakasih	iii
Halaman Pernyataan Keaslian	iv
Abstrak	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batas Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan.....	5

BAB II : IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. LANDASAN TEORI

1. Pengertian Multimedia Interaktif	6
2. Pengertian Android	9
3. Pengertian Wisata kuliner	10

B. IDENTIFIKASI

1. Jogja Sebagai Destinasi Wisata	12
2. Data lapangan	14
3. Kategori Kuliner Jogja	20
a. Makanan	20
b. Café.....	26
c. Angkringan.....	29

d. Lain-lain	32
C. ANALISIS DATA	
1. Analisis Media.....	37
2. Analisis Objek	39
3. Kesimpulan	40

BAB III : KONSEP PERANCANGAN

1. Tujuan Komunikasi	41
2. Strategi Komunikasi	41
3. Tujuan Kreatif	41
4. Strategi Kreatif	42
5. Program Kreatif	43
a. Nama Aplikasi	43
b. Bentuk Pesan	43
c. Format Visual	43
d. Studi Logo	44
e. Tombol	44
f. Ilustrasi	45
g. Warna	46
h. Tipografi	46
i. Diagram Navigasi	48
j. User Interface	48
6. Tujuan Media	50
7. Konsep Media Pendukung	51

BAB IV : VISUALISASI

1. Sinopsis	54
2. Visualisasi	54
A. Data Visual Interface.....	54
B. Pengolahan Data Visual Interface	56
a. Sketsa Awal.....	57

b. Review	57
C. Logo	58
a. Studi Ikon	58
b. Sketsa Ikon.....	59
c. Typography Logo.....	59
d. Review Logo.....	60
e. Final artwork	61
f. Sketsa Perbesaran Logo.....	61
g. Grid System	62
h. Study Warna.....	63
i. Skenario	64
D. Tombol dan Ikon	65
a. Sketsa Ikon	66
b. Final Ikon	69
E. Tampilan Antar Muka	71
a. Sketsa Layout	71
b. Final Artwork Layout	73
F. Media Pendukung.....	93
a. Sketsa Media Pendukung.....	93
b. Final Media Pendukung.....	96
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jumlah wisatawan yang menginap di Jogja pada tahun 20012.....	13
Gambar 2. Grafik Kuesioner 1	15
Gambar 3. Grafik Kuesioner 2	16
Gambar 4. Grafik Kuesioner 3	16
Gambar 5. Grafik Kuesioner 4	17
Gambar 6. Grafik Kuesioner 5	17
Gambar 7. Grafik Kuesioner 6	18
Gambar 8. Grafik Kuesioner 7	18
Gambar 9. Grafik Kuesioner 8	19
Gambar 10. Grafik Kuesioner 9	19
Gambar 11. Sop Merah	21
Gambar 12. Sate Klatak Pak Pong	22
Gambar 13. Oseng Mercon	23
Gambar 14. Gudeg Permata	24
Gambar 15. Mangut Lele	25
Gambar 16. Kongkalikong	26
Gambar 17. Indie Cology	27
Gambar 18. Kalimilk	28
Gambar 19. Kopi Joss tugu	30
Gambar 21. Rujak Ice cream	32
Gambar 22. Tip Top ice cream	34
Gambar 23. Artemy Italian Gelato	35
Gambar 24. Ronde	36
Gambar 26. Jagung Bakar	37
Gambar 26. Serabi kocor	38
Gambar 27. Ilustrasi	48
Gambar 28. Study warna	48
Gambar 29. Diagram Navigasi	49
Gambar 30. Pencarian Keyword	55

Gambar 31. Brainstorming	55
Gambar 32. Tugu Jogja	56
Gambar 33. Sketsa Tugu	57
Gambar 34. Review.....	57
Gambar 35. Kopi Hitam	58
Gambar 36. Sketsa Ikon	59
Gambar 37. Alternatif Typografi	59
Gambar 38. Alternatif Logo	60
Gambar 39. Artwork Logo terpilih	61
Gambar 40. Skala Perbesaran Logo	61
Gambar 41. Grid Sistem	62
Gambar 42. Warna Acuan Untuk Logo	63
Gambar 43. Final Artwork Terpilih	64
Gambar 44. Sketsa Ikon Makanan	66
Gambar 45. Sketsa Ikon Café	66
Gambar 46. Sketsa Ikon Angkringan	67
Gambar 47. Sketsa Ikon Lain-lain	67
Gambar 48. Sketsa Ikon rupiah	68
Gambar 49. Sketsa Ikon Jam buka	68
Gambar 50. Final Artwork Ikon Makanan.....	69
Gambar 51. Final Artwork Ikon Café.....	69
Gambar 52. Final Artwork Ikon Angkringan.....	69
Gambar 53. Final Artwork Ikon Lain-lain.....	70
Gambar 54. Final Artwork Ikon Rupiah	70
Gambar 55. Final Artwork Ikon Jam Buka	70
Gambar 56. Sketsa Layout Opening	71
Gambar 57. Sketsa Layout Home	71
Gambar 58. Sketsa Layout Halaman Pilihan Menu	72
Gambar 59. Sketsa Layout isi utama	72
Gambar 60. Final Opening	73
Gambar 61. Final Home	74

Gambar 62. Final Menu Makanan	75
Gambar 63. Final Mangut lele	76
Gambar 64. Final Sate Klatak	77
Gambar 65. Final Gudeg Permata	78
Gambar 66. Final Oseng Mercon	79
Gambar 67. Final Sop Merah	80
Gambar 68. Menu Café	81
Gambar 69. Menu Indie Cology	82
Gambar 70. Menu Café Kongkalikong.....	83
Gambar 71. Menu Café Kalimilk.....	84
Gambar 72. Menu Angkringan Tugu	85
Gambar 73. Menu Angkringan KR.....	86
Gambar 74. Menu Tip-Top.....	87
Gambar 75. Menu ronde	88
Gambar 76. Menu Serabi Kocor	89
Gambar 77. Menu Artemy	90
Gambar 78. Menu Jagung Bakar	91
Gambar 79. Menu Rujak Ice Cream	92
Gambar 80. Sketsa Halaman Facebook	93
Gambar 81. Sketsa Halaman Twitter	93
Gambar 82. Sketsa ads Baner 250x250 px	94
Gambar 83. Sketsa ads Banner 120x600px	94
Gambar 84. Sketsa stiker pesawat.....	95
Gambar 85. Facebook Page Nongkrong Yuk.....	96
Gambar 86. Twitter Page Nongkrong Yuk.....	97
Gambar 87. Ads Banner 250x250 px	98
Gambar 88. Ads Banner 120x600px	99
Gambar 89. Stiker kursi pesawat	100

BAB I

A. LATAR BELAKANG

Yogyakarta adalah kota budaya yang dikenal dengan adat istiadatnya yang kental, ribuan pengunjung tiap tahunnya mendatangi kota Yogyakarta sebagai tujuan wisata mereka karena keindahan gunung, pantai dan suasana malam yang nyaman tidak seperti kota-kota besar lainnya. Wajar jika kota Yogyakarta menjadi kota wisata yang selalu ramai pengunjung. Selain tempat wisata, hal yang dicari para pengunjung adalah kuliner. Kota Yogyakarta ini merupakan kota dengan wisata kuliner yang tidak bisa dianggap biasa saja. Puluhan bahkan ratusan tempat makan yang tersedia bisa menjadi pertimbangan wisatawan dalam memanjakan perut dan lidahnya.

Sering pengunjung mendengar dari sanak saudara yang sudah pernah berkunjung atau bahkan yang menetap di Yogyakarta untuk diantarkan ke tempat wisata atau kuliner yang terkenal di Yogyakarta. Tak jarang juga mereka *browsing* dan mencari sendiri apa yang harus dikunjungi ketika mereka berada di Yogyakarta. Yogyakarta juga dikenal sebagai kota pelajar, dimana banyak mahasiswi dan mahasiswa yang berasal dari luar kota dan menetap di Yogyakarta untuk beberapa waktu dan menyelesaikan studinya. Jumlah mahasiswa di Yogyakarta yang tidak sedikit ini merupakan peluang bagi beberapa usaha seperti kost-kostan, kontrakan, bahkan tempat nongkrong atau makan.

Akhir-akhir ini banyak kita temui tempat makan yang beralih peran menjadi tempat nongkrong, mengerjakan tugas, atau bahkan reuni. Maka pemilik usaha kuliner di Yogyakarta ini berlomba-lomba menyediakan fasilitas yang menarik dan nyaman sehingga pengunjung betah dan selalu ingin kembali. Seperti adanya fasilitas wifi, layanan 24 jam, dan tempat duduk yang nyaman, tak lupa sajian kuliner yang lezat. Sudah banyak tempat nongkrong di Yogyakarta yang menyediakan itu semua. Namun, sebagai calon pengunjung sering kali bingung dalam menentukan dimana tempat yang asik untuk nongkrong sambil makan, atau mengerjakan tugas, atau bahkan bertemu

dengan teman. Antara lain faktornya adalah, tidak tahunya tempat yang menyediakan fasilitas tersebut atau menganggap tempat-tempat tersebut mahal dan kurang terjangkau khususnya bagi mahasiswa.

Dari tahun ke tahun, pengunjung kota Yogyakarta semakin meningkat dan terus meningkat seiring dengan mudahnya transportasi dan banyaknya fasilitas penginapan yang ditawarkan dengan harga miring. Hal ini menunjukkan semakin banyaknya wisatawan yang berkunjung dan menikmati tempat-tempat wisata yang ada di Yogyakarta. Selain menguntungkan bagi para penjaja kuliner, Yogyakarta juga semakin dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun mancanegara. Tentunya berdampak pula pada kepadatan jalan mengakibatkan macet dimana-mana.

Kuliner di Yogyakarta sendiri merupakan salah satu andalan pariwisata di Yogyakarta dimana sekarang lokasi wisata kuliner tidak hanya menyediakan makanan yang lezat namun juga menyediakan tempat yang nyaman dan menyenangkan untuk nongkrong. Mulai dari kelas restoran yang ada hotel bintang lima, restoran mewah, warung, angkringan pinggir jalan, hingga penjaja kuliner yang menjual produknya menggunakan mobil bak terbuka atau grobak pikul. Semua memiliki kesan tersendiri bagi para wisatawan yang berkunjung. Terutama bagi anak muda dari semua daerah yang merupakan bagian dari wisatawan dan cenderung lebih suka berkumpul beramai-ramai untuk sekedar menghabiskan waktu bersama. Namun dengan adanya peningkatan wisatawan yang terus menerus tiap tahunnya, dan menjamurnya tempat nongkrong yang ada di Yogyakarta, informasi akan keberadaan tempat wisata kuliner tersebut dirasa kurang dan belum menyeluruh. Untuk itu dibutuhkan sarana informasi yang dapat mudah diakses oleh siapapun.

Dengan bertambahnya kemajuan teknologi dan semakin mudahnya manusia dalam berinteraksi dengan dunia maya, munculnya handphone atau telepon genggam berjenis *smartphone*, kita dapat dengan mudah mengakses apapun mulai dari *browsing*, sosial media, berita, video, dan lain-lain. Bahkan kita bisa memesan tiket pesawat/hotel hanya dengan mengandalkan koneksi

internet saja. *Smartphone* yang banyak digemari oleh masyarakat luas saat ini ialah android, iPhone, dan blackberry. Saat ini Android disebut-sebut sebagai mobile platform terpopuler mengalahkan *Blackberry* yang selama ini unggul di jajaran ponsel paling laris sedunia. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Puluhan merek handphone diseluruh dunia ini menggunakan sistem android. Android juga diramalkan menjadi platform masa depan yang lengkap terbuka dan bebas.

Alasan untuk membuat judul ini adalah untuk mengenalkan kepada wisatawan yang berkunjung ataupun masyarakat Yogyakarta sendiri berbagai macam tempat nongkrong yang menawarkan kuliner sebagai salah satu andalan dari pariwisata di Yogyakarta. Berbagai macam pilihan tempat dan makanan yang ditawarkan bisa menjadi bahan pertimbangan bagi wisatawan untuk menghabiskan malam atau sekedar menikmati nyamannya suasana liburan di kota Yogyakarta. Informasi-informasi tersebut dikemas dalam aplikasi pada smartphone android yang tentunya dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja untuk mengetahui apa dan bagaimana kuliner yang ditawarkan di kota Yogyakarta. Aplikasi pada android ini dipilih karena sebagian besar masyarakat Indonesia sudah menggunakannya sebagai bagian dari *lifestyle*. Selain dapat menemukan tempat wisata kuliner yang menarik untuk nongkrong, kota Yogyakarta juga akan semakin dikenal oleh pengunjung dari seluruh penjuru dunia. Para wisatawan tersebut dapat merasakan sendiri pengalaman menikmati wisata kuliner dengan suasana nongkrong yang diinginkan tanpa bingung memilih. Dan bisa mengetahui apa saja yang ditawarkan oleh tempat-tempat nongkrong tersebut karena tentunya pada aplikasi ini dilengkapi foto, peta lokasi dan harga yang harus dibayarkan yang tentunya tidak akan menguras kantong wisatawan.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas maka rumusan masalahnya adalah:

- Bagaimana merancang multimedia interaktif dengan aplikasi pada android yang menarik sebagai media promosi wisata kuliner yang menawarkan suasana nongkrong di Yogyakarta.

C. TUJUAN PERANCANGAN

Merancang multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi android yang bisa mempermudah wisatawan lokal khususnya anak muda yang berkunjung ke Yogyakarta dalam menemukan dan memilih tempat wisata kuliner yang menawarkan suasana nongkrong dan santai.

D. BATASAN MASALAH

1. Merancang aplikasi android yang menjual suasana nongkrong di Yogyakarta dan menawarkan produk kuliner khas kota Yogyakarta.
2. Segmentasinya adalah anak muda usia 16-25 tahun yang ingin menikmati suasana wisata kuliner dengan tarif sedang sampai rendah namun tetap menyenangkan.
3. Desain ini akan diaplikasikan pada gadget android (smartphone)

E. MANFAAT PERANCANGAN

1. Bagi perancang sebagai mahasiswa DKV
Diharapkan mampu merancang desain yang informatif, komunikatif dan artistik dalam bentuk aplikasi android.
2. Bagi wisatawan
Diharapkan mampu memberikan informasi yang menarik melalui aplikasi pada android mengenai kuliner di Yogyakarta dengan melihat peta lokasi sehingga lebih mudah untuk berkunjung ke tempat wisata kuliner tersebut.

3. Bagi institusi

Sebagai bahan studi perbandingan media interaktif sekaligus untuk menambah literature akademik yang bisa menjadi bahan kajian bagi mahasiswa yang membutuhkan dan memperkaya kepustakaan institusi

F. METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode mencakup pencarian data dari survey langsung ketempat-tempat yang akan dipromosikan, membagikan kuisisioner kepada wisatawan yang pernah berkunjung secara online, juga dari berbagai sumber pustaka dan studi literature dari berbagai media baik media konvensional cetak maupun media internet yang mendukung perancangan ini.

2. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis adalah metode SWOT sebagai dasar dari media dan metode 5W+1H (*What, Where, When, Who, Why, and How*) sebagai objek perancangan. Dari kedua metode tersebut akan dapat menentukan pengaplikasian interaktif yang efektif dan komunikatif.